SWiSH Lite fleurt je website op

Je eigen flashy animaties

Hoe kan je je homepage beter opfleuren dan met een blitse animatie? Professionele webbouwers maken daarvoor gebruik van Macromedia Flash. SWiSH Lite bewijst dat het ook goedkoper én makkelijker kan... TOON VAN DAELE



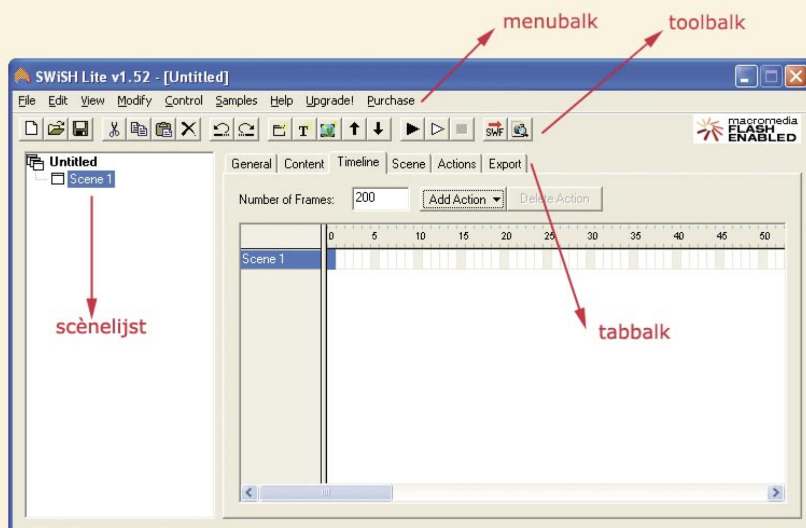
Een animatie voor je webstek hoort vooral lichtvoetig te zijn: niemand zit namelijk te wachten op een loodzware download om daarna met een simpel effectje 'beloond' te worden! Softwarebedrijf Macromedia is er echter perfect in geslaagd om zelfs complexe animaties in erg compacte bestanden te gieten. Het geheim? Het Flash-formaat! Dit eigenzinnige formaat heeft wel het nadeel dat je een speciale plugin moet downloaden om de animaties te kunnen bewonderen. Maar deze gratis Flash-speler prijkt inmiddels al op 98% van alle pc's. De kans is dus klein dat de bezoeker van je webstek niet kan meegenieten van je Flash-animaties. Het moederprogramma voor het creëren van zulke animaties is natuurlijk Macromedia Flash (intussen al aan z'n achtste versie toe). De leercurve voor deze applicatie is echter behoorlijk steil, en bovendien kost de tool je een flinke duit. Op onze Clickx-cd vind je echter een handig alternatief: SWiSH Lite, dat je na registratie onbeperkt kan gebruiken (zie pagina 17)! Deze Lite-versie mist weliswaar de geavanceerde gadgets van Macromedia Flash, maar als je meer 'power' wil, dan kan je op www.swishzone.com nog altijd overschakelen naar grote broer SWiSH Max. Die kan je gratis aan de tand voelen gedurende 15 dagen, waarna je € 84,85 betaalt – nog altijd stukken goedkoper dan Macromedia Flash. Je vindt de proefversie van deze tool ook op de cd-rom die bij dit nummer zit. Voor deze beginnerscursus houden we het bescheidener en concentreren we ons op SWiSH Lite. Maar je zal zien: zelfs met deze uitgeklede versie schud je best al aardige Flash-animaties uit de mouw! We steken meteen van wal...



Enkel een verloren ziel heeft nog geen Flash-speler geïnstalleerd.

Op verkenning

Zodra je SWiSH opstart, beland je in het hoofdvenster. Dat laat zich in een knip ontrafelen. Helemaal bovenaan vind je de menubalk, en net daaronder verschijnt de toolbalk met aparte knopjes voor de meest gebruikte functies. Rechts zie je een venster dat toebehoort aan een van de tabs die je op de tabbalk geactiveerd hebt. Welke tabs dat precies zijn, hangt af van het object dat je links in de scènelijst geselecteerd hebt – dat wordt nog wel duidelijk verder in deze cursus. Je hebt intussen ook al gemerkt dat er zich op de achtergrond een tweede venster genesteld heeft: het weergavevenster. Dit venster is vooral belangrijk om snel het (tussentijdse) resultaat van je creatie te controleren. Hiermee is de eerste verkenningsronde van SWiSH Lite achter de rug en kan je zelf aan de slag.

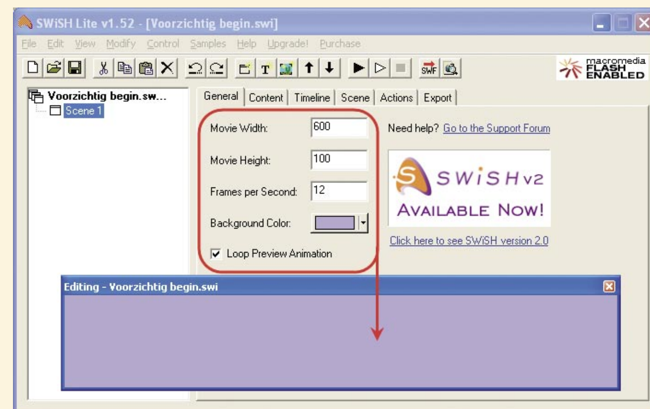


SWiSH Lite beschikt over een erg overzichtelijke interface.

Je bent stikjaloers op al die websites die vol staan met allerlei animaties. Zelf zo'n animatie maken hoeft niet zo moeilijk te zijn als je wel denkt: met SWiSH Lite is dat in een knip gebeurd – en het kost je niets.

Filmdoek

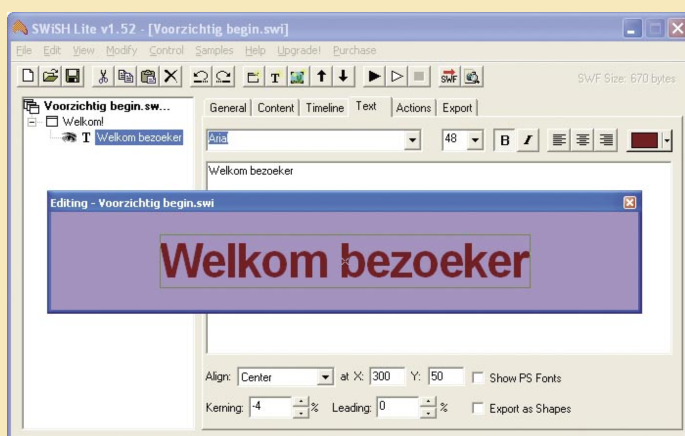
We beginnen vanaf nul, en dat doen we door in het **File**-menu de optie **New** aan te stippen. Je merkt dat je animatiefilmpje in de scènelijst de nietszeggende naam **Untitled** meekrijgt, en dat dit voorlopig slechts uit één scène bestaat, **Scene 1** genaamd. Goede gewoontes kweek je best bij het begin aan, en daarom krijg je er al dadelijk eentje cadeau: open opnieuw het **File**-menu en kies **Save**, zodat je animatie veilig bewaard wordt – iets wat je bij voorkeur heel frequent doet. Geef een geschikte naam aan je nieuwbakken SWiSH-filmpje. Die krijgt automatisch de extensie .swi mee. Dat is weliswaar een eigen formaat, maar maak je geen zorgen: op het einde van deze cursus zien we wel hoe je het filmpje in een zuiver Flash-formaat (met extensie .swf) giet. Je merkt ook hoe **Untitled** inmiddels vervangen is door de naam die je aan het swi-bestand gegeven hebt. Laten we nu eerst de algemene kenmerken van ons filmpje instellen. Daarvoor open je het tabblad **General**. Hierin kan je zowel de breedte als de hoogte van je animatie vastleggen. Bij **Frames per Second (fps)** bepaal je hoe lang elk frame van de animatie zichtbaar is. Een hoge fps-waarde zorgt voor een snel, vloeiend filmpje, maar hou er wel rekening mee dat de pc van je bezoeker die snelheid moet aankunnen. Een veilige waarde met een aanvaardbare kwaliteit is 12 fps. Verder kan je hier ook de achtergrondkleur van het filmdoek instellen. Ten slotte zorg je er met een vinkje bij **Loop Preview Animation** voor dat je animatie bij het afspelen in het weergavevenster steeds opnieuw herhaald wordt.



Het weergavevenster reflecteert meteen de filmeigenschappen.

Object invoegen

Tijd om aan onze eerste scène te werken, want zonder een object (tekst, tekening, geluid, ...) valt er natuurlijk niks te beleven. Voor we echter een object op de scène plaatsen, is het een goed idee een paar globale eigenschappen van die scène vast te leggen. Daarvoor dubbelklik je in de scènelijst op de naam **Scene 1**. Het tabblad **Scene** wordt nu automatisch geopend. Bij **Scene Name** tik je een gepaste naam in voor je scène en in het veld **Scene Link** kan je de url van een webpagina opgeven die de bezoeker te zien krijgt zodra hij je animatie in z'n browser aanklikt – uiteraard kan je dit veld ook leeg laten. Kies je bij **Target Frame** voor **_ blank**, dan zal z'n browser een geheel nieuw venster openen. Laten we onze eerste scène nu opfleuren met een klein stukje tekst. Daarvoor doen we een beroep op de knop **Insert Text** in de toolbalk. Zorg wel dat je nog altijd de bewuste scène in de scènelijst geselecteerd hebt. Open vervolgens het tabblad **Text**. Dat heeft de aanblik van een uitgeklede tekstverwerker: ook hier kan je lettertype, -grootte en -kleur instellen, vetjes en cursief kiezen, en een uitlijning selecteren. Tik in dit venster de gewenste tekst in. Standaard wordt de tekst in je filmpje gecentreerd, maar vanuit het weergavevenster kan je de tekst ook naar een nieuwe locatie slepen. Dat werkt natuurlijk nog nauwkeuriger vanuit het **Text**-venster zelf: onderaan stel je namelijk in welke uitlijning je op welke pixelpositie wenst (bijvoorbeeld: **Bottom Right** op pixel 500 horizontaal en 150 verticaal). Verder kan je hier ook nog de afstand tussen de lettertekens (**Kerning**) en tussen de tekstregels (**Leading**) instellen.

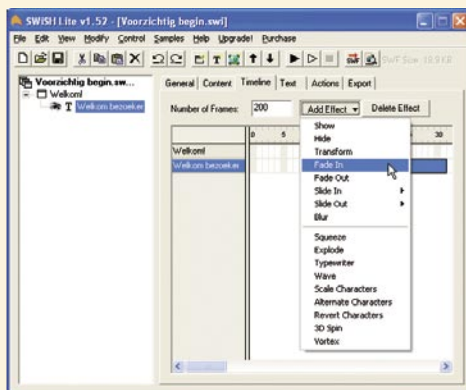


Een ingebouwde minitekstverwerker.



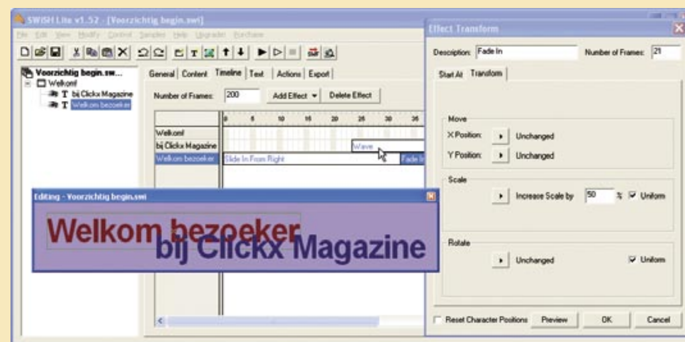
Simpel effect

Een statisch stukje tekst is natuurlijk niet waar we naar op zoek zijn. Daar brengen we dus snel verandering in: selecteer je tekstobject in de scènelijst en open het tabblad **Timeline**. Daar prijkt al een uitnodigende knop **Add Effect**, tenminste als je ook in dit **Timeline**-venster je tekstobject geselecteerd hebt. Druk je deze knop in, dan verschijnt er een menu met in totaal zo'n 17 verschillende effecten. Je merkt dat die in twee delen opgesplitst zijn: het bovenste deel verzamelt effecten die voor elk onderdeel (hier: alle lettertekens) van het object op dezelfde manier gelden, in het onderste deel vind je effecten terug die op de verschillende onderdelen anders kunnen inwerken. We openen de trukendoos van SWiSH met een bescheiden exemplaar: het **Fade In**-effect. Zodra je dit effect geselecteerd hebt, verschijnt het naast je tekstobject in een balkje op de tijdlijn. Standaard neemt dat effect 9 frames in beslag. Bij 12 fps duurt het effect dus 3/4 seconde. Je kan het echter ook langer of korter maken: daarvoor hoef je alleen maar de zijkant van het balkje naar binnen of naar buiten te verslepen. Hoe langer het balkje, hoe meer frames en dus hoe langer het effect. Het is trouwens ook mogelijk het balkje in z'n geheel over de tijdlijn te verplaatsen. Standaard neemt een scène 200 frames in beslag, maar dat aantal kan je op elk moment zelf aanpassen bij **Number of Frames**. Om het effect in actie te zien, zorg je eerst dat het weergavevenster zichtbaar is en druk je vervolgens in de gereedschapsbalk op het knopje **Play Scene** (of **Play Movie**). Als je de voorvertoning wil beëindigen, moet je het knopje **Stop Movie** aanklikken! Benieuwd hoe je animatie er in een browser uitziet? Open dan snel het menu **File** en selecteer **Test in Browser**.



Blitse effecten: in een handomdraai toegepast!

Meer (met) effecten...

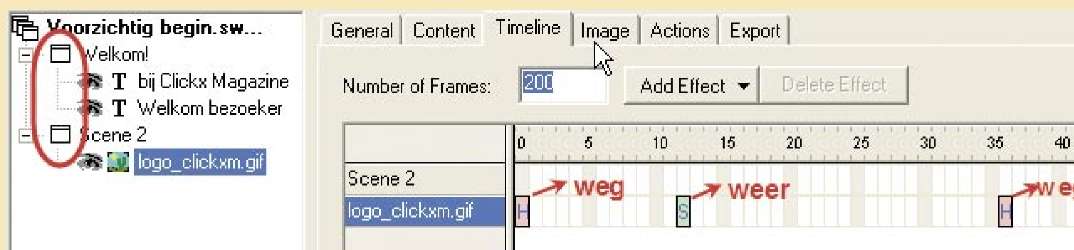


Meer effecten, meer objecten...

Stel nu dat je twee verschillende tekstobjecten in een zelfde scène wil, én dat je die objecten elk een ander effect wil meegeven – het liefst ook nog op een verschillend tijdstip. Dan ga je als volgt te werk. Open opnieuw het tabblad **Timeline** en druk nogmaals op het knopje **Insert Text**. Het nieuwe tekstobject verschijnt nu op de tijdlijn boven je bestaande tekstobject. Selecteer het nieuwe tekstobject en open vervolgens het tabblad **Text**. Hier pas je het nieuwe object naar wens aan. Keer daarna terug naar de **Timeline**. Kies achtereenvolgens voor de twee objecten een passend effect, zoals we hiernaast beschreven hebben. Afhankelijk van het effect kan er wel nog een extra dialoogvenster verschijnen waarin je een aantal parameters moet ingeven. We kunnen echter onmogelijk alle parameters voor elk effect bespreken: zelf experimenteren is hier de boodschap! Je kan een toegepast effect trouwens op elk moment nog verder aanpassen: een dubbelklik op het balkje van het effect volstaat.
Het spreekt voor zich dat je ook twee of meer effecten op een zelfde object kan toepassen: telkens je via de knop **Add Effect** een effect toevoegt, verschijnt voor dat object een bijkomend balkje op de tijdlijn. Dat kan je dan naar hartelust verschuiven. Wil je een effect weer kwijt? Selecteer het en kieper het met de knop **Delete Effect** de prullenmand in. Ook een object kan je makkelijk weer doen verdwijnen: even selecteren en bevestigen met de **Delete**-toets volstaat. Verstrooid geweest? Geen nood: vanuit het **Edit**-menu brengt de **Undo**-optie weer opluchting.

Meer scènes en objecten

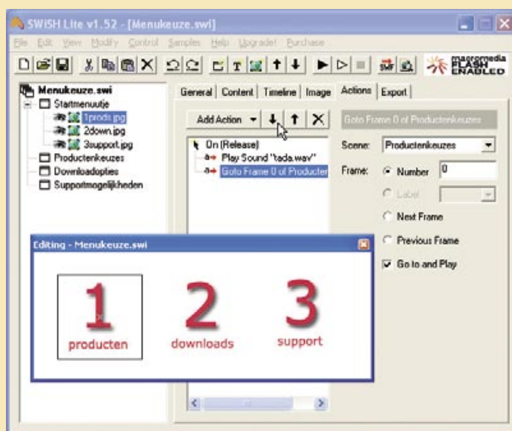
Wat als je de inhoud van je animatie op een bepaald moment geheel door andere inhoud wil vervangen? Dan maak je toch gewoon een extra scène aan! SWiSH zal deze scène automatisch afspelen nadat de vorige afgelopen is. Hier gebruik je dus de knop **Insert Scene** in de gereedschapsbalk.
Maar er valt nog genoeg te beleven in SWiSH Lite. Zo kan je bijvoorbeeld ook afbeeldingen in je scène plakken. Moeilijk is dat niet, want ook hier heb je een handig knopje op de toolbar: **Insert Image**. Je hebt de keuze uit gif, jpg en png. Net als bij de tekstobjecten staan hier een aantal effecten in het schap. Met de combinatie **Hide** en **Show** is het bijvoorbeeld perfect mogelijk zo'n afbeelding op een bepaald tijdstip (frame) weg te toveren en even later weer zichtbaar te maken. Zitten andere objecten op de scène in de weg om een minutieuze positionering mogelijk te maken, dan kan je die objecten tijdelijk onzichtbaar maken door het oogicoontje naast dat object in de scènelijst aan te klikken. Als je ze weer zichtbaar wil maken, klik je nog een keer op dat icoontje. En als je de volgorde van je scènes op een bepaald moment liever anders gezien had, selecteer dan de bewuste scène in de scènelijst en druk vervolgens op de knopjes **Move Object Up / Down**.



En hoeveel scènes had je zoal gewild?

En... actie!

Beweging hebben we al, maar van interactiviteit met onze bezoekers is nog geen sprake. Het tabblad **Actions** moet daar verandering in brengen! Stel dat je de bezoeker een scène met een startmenu wil aanbieden, waarbij hij telkens naar een andere scène wordt geleid afhankelijk van welke figuur hij in dat menu aanklikt. Dat los je als volgt op. Selecteer een van de figuren uit de scène met het startmenu, en open vervolgens het tabblad **Actions**. Druk op de knop **Add Event**. Kies hier **On (Release)**, waarna je op de knop **Add Action** drukt. Selecteer **Go to Frame.** Rechts kies je nu de gewenste scène, waar de bezoeker heen wordt geleid zodra hij op die figuur de ingedrukte muisknop weer loslaat. Voorwaarde is dus wel dat die scènes al in je scènelijst waren opgenomen. Bij **Frame, Number** vul je normaal **0** in, tenzij je de bezoeker ergens midden in die scène wil neerploffen. Laat het vinkje bij **Go to and Play** staan; zoniet stokt de animatie.

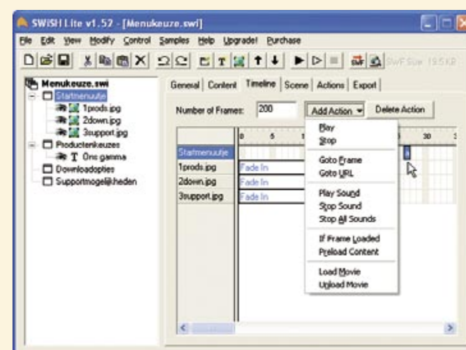


Laat je bezoeker zelf ook meespelen...

Nog meer actie

Het probleem is echter dat SWiSH Lite wel het startmenu toont, maar al meteen overgaat naar de eerstvolgende scène, zonder dat de bezoeker de kans krijgt om zijn keuze te maken. We moeten dus een mechanisme voorzien waarbij we de animatie bij de eerste scène (het startmenu dus) kunnen stopzetten, in afwachting van de keuze van de bezoeker. Selecteer daarvoor de scène met het startmenu en open het tabblad **Timeline**. Klik een frame aan op het einde van die scène, of alleszins wanneer alle eventuele animaties van die scène achter de rug zijn. Druk dan op de knop **Add Action**, en kies hier **Stop**. Bevestig je keuze met **OK**. Je merkt nu dat dit frame een blauw a-balkje meegekregen heeft: dat betekent dat aan dit frame een actie gekoppeld werd.

Een typische combinatie van acties vind je in een zogenaamde preloader: een welkomstscène die de bezoeker te zien krijgt, tot wanneer de echte hoofdanimatie geheel ingeladen is. Je vindt trouwens zo'n exemplaar in het menu **Samples**, onder de naam **Preloader.swi**. Haal die gerust even binnen (maar bewaar je eigen creatie wel eerst!). Selecteer de scène **Preloader**, open de **Timeline**, en dubbelklik op het **a-frame** van frame 0. Het bijhorende actievenster verschijnt, en je merkt dat er twee acties in het gareel staan. Die zorgen er samen voor dat het filmpje dadelijk overspringt naar frame 0 van de scène met de hoofdanimatie, maar énkel als die volledig is binnengehaald op de computer van de bezoeker. Op frame 20 van de Preloader-scène tref je dan ook nog een actie aan die ervoor zorgt dat de Preloader-scène in afwachting daarvan telkens opnieuw afgespeeld wordt.



Ook aan frames kan je een bepaalde actie kleven

Publicatie

Is je meesterwerk klaar, dan is het de hoogste tijd om de animatie in een Flash-formaat te gieten en ze in een webpagina op te nemen. Ga naar het menu **File** en kies **Publish.** Kies een geschikte locatie en geef de webpagina een passende naam (standaard is dat de naam van de animatie, met de extensie .html). Zodra je met **Opslaan** bevestigt, zorgt SWiSH zowel voor het swf-bestand als voor de nodige html-code. Eventueel kan je deze code uit de html-pagina knippen en in je eigen webpagina plakken. Overigens kan je in het menu **File** ook nog altijd kiezen voor **Export to SWF**: SWiSH creëert dan alleen maar een swf-bestand; de bijhorende html-code moet je dan maar op een andere manier zien uit te dokteren. Nu hoef je enkel nog de webpagina en het swf-bestand naar je webruimte te uploaden, en je bezoekers kunnen genieten van een blitse animatie! ♦



Voor je het weet, staat je Flash-animatie ook online.